



Konferencja Projektów Zespołowych

Wrocław, 2016





Projekty 2016

- *DeliverIT*
- *EatWithMe*
- *JavaMaster*
- *Książeczka Zdrowia Dziecka*
- *Gra komputerowa*

DeliverIT



Cel projektu:

- Aplikacja mobilna (Android lub iOS)
- Platforma społecznościowa do przewozu towarów/paczek

DeliverIT

Wymagania:



- Rejestrowanie podróży
- Przeglądanie listy dostępnych tras i kierowców
- Umawianie się z kurierem na wysłanie przesyłki
- Śledzenie kuriera na mapie
- Powiadamianie nadawcy i odbiorcy o statusie przesyłki
- Rating nadawców i kierowców
- Różne rodzaje paczek
- Wybór sposobu odbioru i dostarczenia przesyłki
- Opcjonalnie klient webowy

EatWithMe



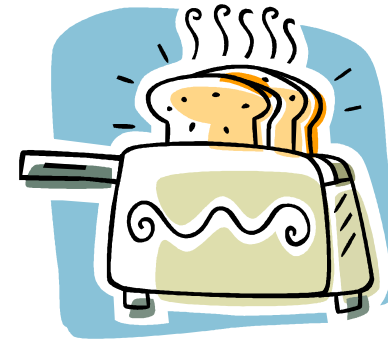
Cel projektu:

- Aplikacja mobilna (Android lub iOS) bądź webowa
- Serwis społecznościowy pozwalający umówić się na wspólny posiłek lub partycypację kosztów



EatWithMe

Wymagania



- Wspólne zamawianie posiłków
- Wysyłanie postów do zainteresowanych grup
- Filtrowanie grup na podstawie lokalizacji lub nazwy firmy
- Ankiety dotyczące wyboru restauracji
- Baza restauracji
- Rating restauracji
- Wybór preferowanej kuchni

JavaMaster

Cel projektu



- Aplikacja mobilna (Android lub iOS)
- Opcjonalnie aplikacja webowa
- Gra sprawdzająca wiedzę z zakresu programowania

JavaMaster

Wymagania

- Gromadzenie pytań po stronie serwera
- Możliwość dodawania pytań przez graczy
- Rejestracja użytkowników
- Ranking graczy oraz pytań
- Zbieranie punktów (kreowanie postaci)
- Publikowanie sukcesów graczy na facebooku
- Odpowiadanie na pytania testowe
- Tryby gry
 - Gra w trybie real time pomiędzy kilkoma osobami
 - Samodzielne odpowiadanie na pytania w dowolnym czasie
 - Jedno losowo wygrane pytanie na dzień dla gracza



Książeczka Zdrowia Dziecka



Cel projektu:

- Aplikacja mobilna (Android lub iOS) bądź webowa
- Elektroniczna forma obecnej Książeczki Zdrowia Dziecka

Książeczka Zdrowia Dziecka

Wymagania

- karta szczepień
- monitorowanie wagi, wzrostu dziecka
- siatki centylowe wzrostu i wagi (wykresy)
- zdjęcia - galeria zdjęć wraz z opcjami sortowania
- ważne wydarzenia wraz ze zdjęciami
- historia chorób i leków
- historia wizyt kontrolnych
- publikowanie postów na facebooku
- dzielenie się informacjami z innymi użytkownikami (publikowanie informacji)
- możliwość śledzenia innych użytkowników
- reminder szczepień, wizyt kontrolnych
- aplikację można rozszerzyć o kartę zdrowia kobiety w ciąży (choć ten temat jest także pomysłem na zupełnie nową aplikację)



Gra komputerowa

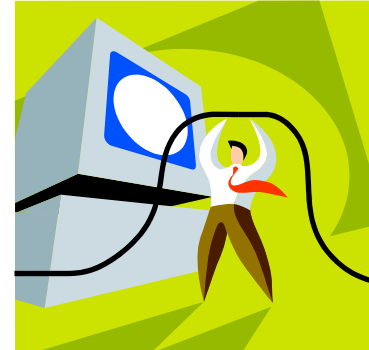


Cel projektu:

- Implementacja jednej z gier:
 - *Hex*
 - *Kropki*
 - *Scrabble*

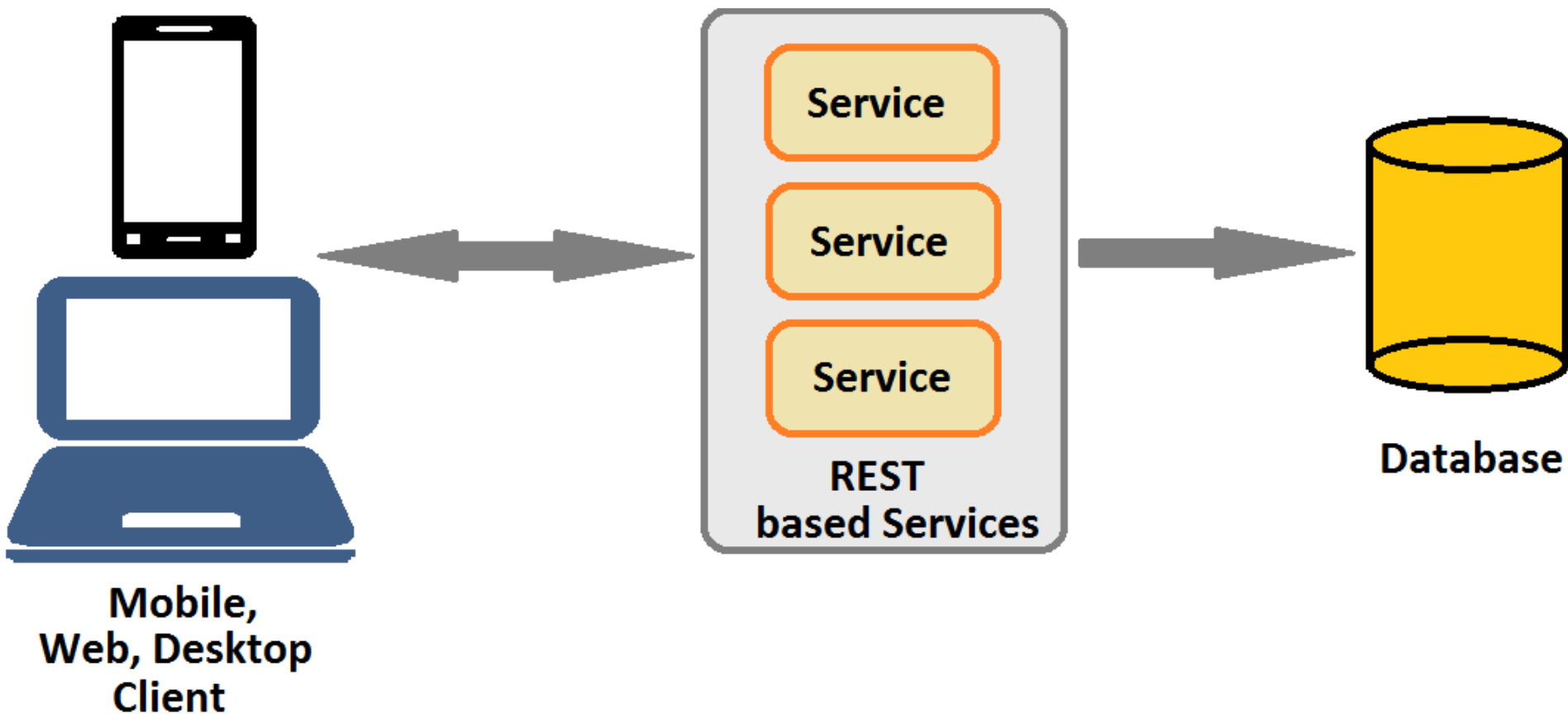
Gra komputerowa

Wymagania



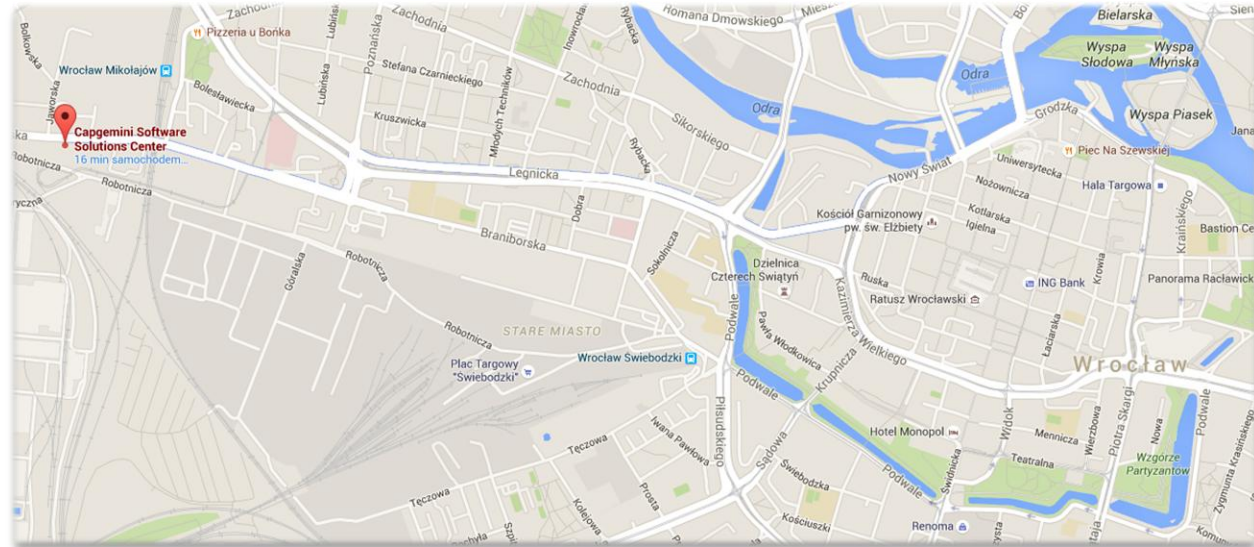
- Implementacja jednej z gier:
 - Hex - [https://pl.wikipedia.org/wiki/Hex_\(gra_planszowa\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Hex_(gra_planszowa))
 - Kropki - [https://pl.wikipedia.org/wiki/Kropki_\(gra\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Kropki_(gra))
 - Scrabble (reguły niekoniecznie muszą być w pełni zgodne z oryginalną grą)
- Gra przewiduje rozgrywki typu:
 - Multiplayer
 - Single player

Proponowana architektura



Forma współpracy

- Spotkania na uczelni
- Spotkania w biurze firmy przy ulicy Strzegomskiej
- Konsultacje merytoryczne
- Szkolenia z wybranych frameworków
 - *Hibernate*
 - *Spring*
 - *AngularJS*
 - *jUnit*
 - *Mockito*





Devon (OASP)



- Ustandaryzowana platforma do rozwoju aplikacji typu enterprise oparta na Javie oraz Java Script
- Wsparcie dla frontendu oraz warstwy serwerowej
- <http://oasp.github.io/>
- Wybrane frameworki będące standardem platformy:
 - *Hibernate / JPA*
 - *Spring*
 - *AngularJS*
 - *Gulp*
 - *Bower*





People matter, results count.

www.capgemini.com